

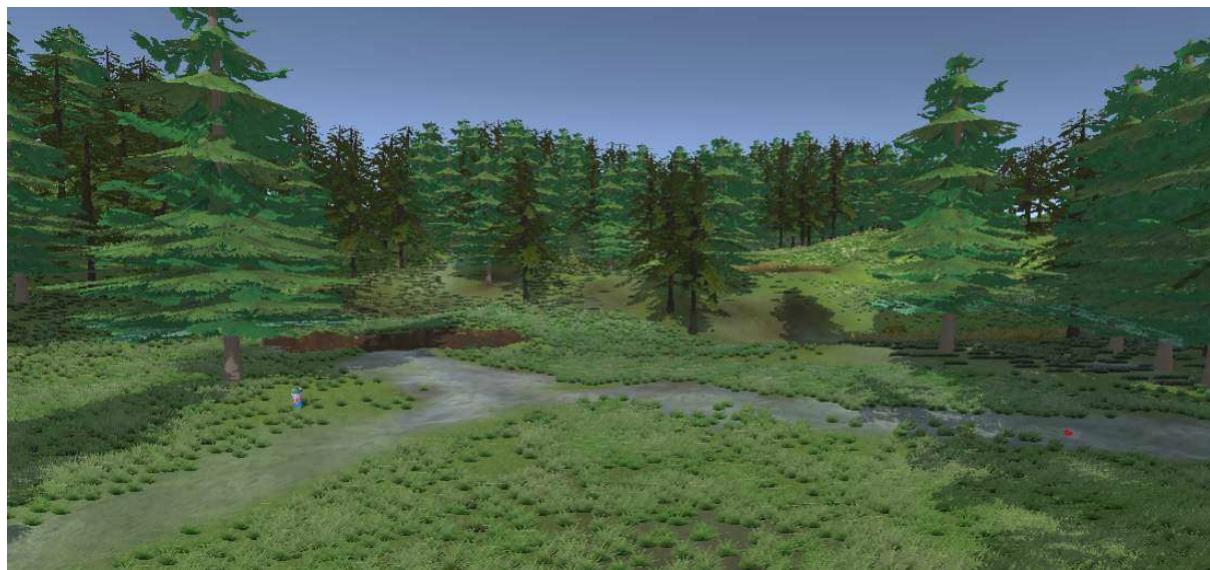
Game Concept Document



Context en Thema

Ergens in een bos probeert een wolf een drietal biggen te verslinden. Om dit lot te voorkomen moeten de biggen een stevig huis bouwen, om zich zo veilig te stellen van de wolf. De biggen zullen door de wereld moeten lopen om grondstoffen te vinden voor het bouwen van het huis, terwijl de wolf hen zal achtervolgen en probeert op te eten.

De ondertoon is van dit spel is enigszins ontspannen en warm, maar er ligt wel altijd gevaar op de loer (door de wolf)



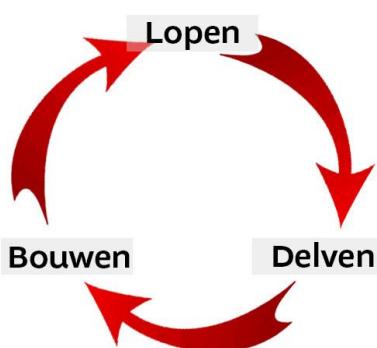
Screenshot Unity Engine

Core

Als big zijnde moet je samen een huis maken om veilig te zijn voor de wolf. Dit doe je door grondstoffen te vinden in het bos, er zijn 3 verschillende grondstoffen: stro, hout en steen. Elke grondstof heeft een bepaalde sterkte, de volgorde hiervan zijn van zwak naar sterkst dus stro is het zwakst en steen het sterkst.

Het huis heeft een percentage van alle resources nodig om te winnen.

Wanneer je gevangen wordt door de wolf moet je binnen een bepaalde tijd gered worden voordat je dood gaat. Als je teamgenoot gevangen is kun je hem bevrijden door in het hol van de wolf te sluipen en hem te bevrijden.



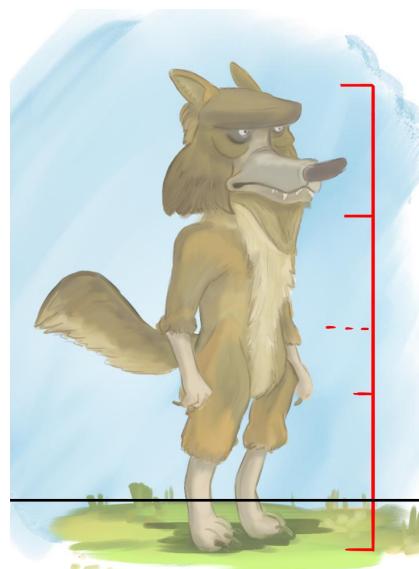
Gameplayloop Big Player



Win mockup

Als wolf zijnde moet je de biggen tegenhouden en ze proberen op te eten. Dit doe je door ze te achtervolgen en hun gebouwde huis delen omver te blazen.

Wanneer je een big gevangen hebt moet je hem naar je hol brengen en stop je hem in een kookpot, als de big binnen een bepaalde tijd niet gered wordt dan sterft die en kan hij niet meer meedoen. De wolf kan maar 1 big tegelijk dragen!



Character Sheets



Mechanics

Biggen: Lopen rennen, items oppakken, bouwen.

Wolf: Lopen, rennen, vallen neerzetten, slopen.

- *Gameplayloop:*

Big: Loop - Verzamel - Bouw

Wolf: Loop - Blaas - Verslind

- *Gameplayzin:*

Als big overleef je door een sterk huis te bouwen en dat doe je door resources te verzamelen.

Als wolf moet je de tegenstanders (biggen) verslinden, en dat doe je door ze te slaan.

Controls:

Voor het spel maak je gebruik van xbox controllers

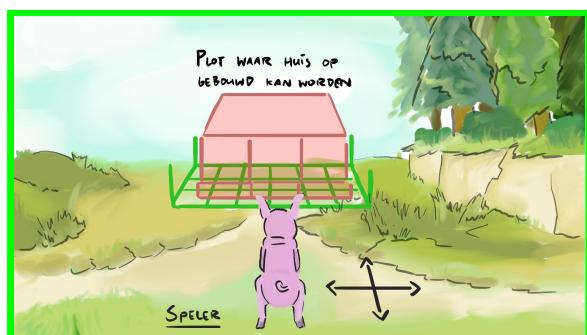


Styleguide:

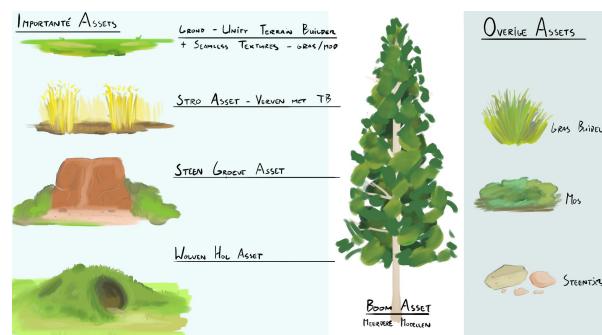
De vormgeving van het spel ligt allemaal in de handen van de Lead Artist. Hij zal door middel van mockups en concept art de rest van het team de stijl geven.

De modellen en props zullen eerst worden uitgewerkt in Photoshop in een sheet. Hierbij werken de artists in een ‘hand-painted’ style met ruwe stroken en weinig verfijning. Daarnaast zal er zoveel mogelijk met warme kleuren gewerkt worden. Tot slot worden de illustraties voorzien met minimale outlines.

Wanneer de ontwerpen zijn goedgekeurd door de Lead Artist kunnen ze worden uitgewerkt tot modellen. Het spel zal in 3D software worden uitgewerkt. De figuren en de wereld zullen gemodelleerd worden in een niet zo realistische, styleerde stijl. En de textures van deze modellen zullen net als in de sheets handpainted worden.



Eerste mockup spel



Een asset sheet



Concept art voor het level



CONCEPT Omgevingen

Luc de W. GAZA

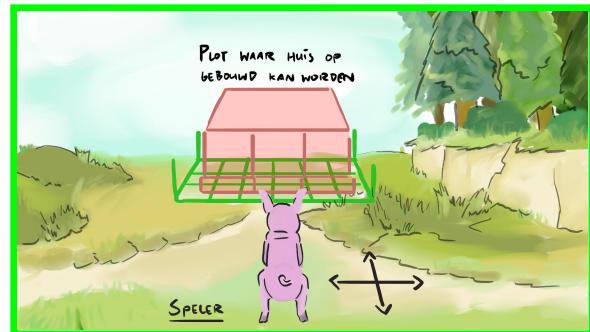
Gameplay

Bij dit spel krijgt één iemand de rol van de wolf en drie andere spelers de rol van de biggen.

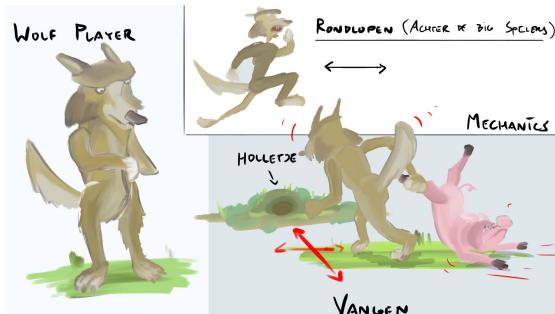
Big: Als big is het jouw doel om verschillende items op te pakken, en vervolgens het om te zetten in huis onderdelen, terwijl je moet voorkomen dat je wordt gevangen door de wolf.



Het ene grondstof is makkelijker verkrijgbaar dan andere maar die zijn ook sneller afbrekbaar door de wolf. Om het spel te winnen (als big) moet je een stevig huis bouwen.



Wolf: Als wolf is het jouw doel om alle biggen te vangen en op te eten voordat ze een stevig huis hebben gebouwd. Hierbij heb je ook de mogelijkheid om delen van het huis te slopen (op steen na).



Potentiële Map Level (1e sprint)



Doelgroep

Onze doelgroep zijn tieners/pubers. Onze game is voor jongeren omdat het gezellig is om samen te spelen met je vrienden en het spel spannend is. De game ziet er niet eng uit en is gestileerd, dit zorgt voor een leuke competitieve sfeer in een niet te enge stemming.

Deze game is vrij casual maar er is ook plek voor intensere gameplay voor de meer gedreven gamers. De gameplay is vrij vanzelfsprekend en na een potje heb je de core mechanics te pakken.

12+ jongeren

Platform

De hardware die wij van plan waren te gebruiken is Desktop (met XBox controllers). Het idee is dat we het spel exporteren op een digitaal platform als Steam of Itch.io

De reden dat wij deze keuzes maken is dat dit platform het ons mogelijk maakt om beter onze doelgroep te bereiken. De meeste minderjarigen hebben een pc of anders een laptop, en door het kleine formaat kan het gladjes presteren op goedkope hardware.

Kosten en Inveseringen

Ons uurloon dit jaar is berekend met deze formule: werkt 4 uur per dag, dat is 120 uur in 6 weken van 5 dagen. Dus 120 uur per persoon met een uurloon van 30 euro. Dat wordt dan 3600 euro per persoon. $3600 \times 3 \text{ personen} = €10800,-$
Afschrijvingen het eerste jaar:

Promotiekosten het eerste jaar:

Promotiekosten	1e jaar	
Reclame- en advertentiekosten	€	208
Beurskosten	€	5.000
Online promotie	€	200
Kosten website	€	300
Overige promotiekosten (Weaponized Memes)	€	-
Totaal	€	5.708

Afschrijvingen	1e jaar
Bedrijfspand (aanschaf)	€ -
Hardware - laptops	€ 6.000
Hardware - overig	€ 2.736
Software	€ 16.996
koffie en thee	€ 120
Koffiezetterapparaat	€ 1.200
	0 € -
Totaal	€ 27.052

Totale exploitatiekosten	€ 43.560
--------------------------	----------

Verder zal er ook 30% van de winst van de spellen die we op Steam verkopen, afgestaan worden aan het platform.